

Errata

In “Setup”, pagina 1, paragrafo 5, frasi 1 e 2: Le prime tre carte pescate dal mazzo degli Incantesimi all'inizio del gioco devono essere messe a faccia in su vicino al mazzo degli incantesimi. Fare lo stesso con le prime tre carte del mazzo degli Oggetti.

In “Raccolta Vis”, pagina 3, paragrafo 3, frase 3: i giocatori che tirano per raccogliere Vis da una fonte contestata devono pagare 2 Vis al giocatore che ha indetto l'azione, come si nota dalla plancia di gioco, invece che un solo Vis come riportato sulle regole.

In “Iniziare un nuovo Tribunale”, pagina 4, paragrafo 2, frase 2: i giocatori non possono ricevere segnalini Vis dal pool comune all'inizio di ogni nuovo tribunale; questa frase andrebbe rimossa, in quanto l'unico modo in cui i giocatori ottengono Vis gratuitamente è all'inizio della partita.

Chiarificazioni alle regole

Le cinque carte con cui si parte vengono aggiunte alla mano del giocatore.

Un qualsiasi numero di carte può essere piazzato sul tavolo a faccia in giù durante il turno del giocatore; questo non costa azioni. Le carte messe giù non possono tornare in mano. Il giocatore può guardare le proprie carte a faccia in giù quando vuole.

Se si finiscono i segnalini Vis, si può usare un segnalino voto in sostituzione di 5 segnalini Vis.

Chiarificazioni alle carte

Fool's Gold (Elemental): L'oggetto a faccia in su che raccogli viene considerato attivo. (Devi bruciare l'oggetto su cui è installato questo incantesimo).

Longevity Potion (Alchemical): Ottieni due nuove azioni e puoi effettuare un'azione anche se l'hai già effettuata nello stesso turno. Non puoi usare le due nuove azioni per effettuare la stessa azione due volte.

Item's Transmutation (Alchemical): I segnalini Vis passano da un vecchio oggetto all'oggetto che hai appena pescato.

Chirurgeon's Touch (Alchemical): Scartalo insieme ad un qualsiasi numero di carte presenti nel tuo Sanctum o in mano. Le carte che hai pescato per rimpiazzare le carte che avevi in mano andranno nella tua mano, e le carte che hai pescato per rimpiazzare le carte che avevi scartato dal Sanctum andranno nel tuo Sanctum a faccia in giù.

Strategia

L'inizio della partita è l'unico momento in cui metti le carte nella tua mano (al contrario del Sanctum) a meno che te non sia sotto effetto di una qualche carta. Potresti essere tentato di mettere semplicemente giù tutte le carte nel Sanctum già dal primo turno, ricorda che se una carta è nel Sanctum è vulnerabile a certi cattivi Incantesimi. Tu potresti voler utilizzare la mano come un qualcosa di speciale, una riserva protetta che ti aiuterà a pianificare una strategia. Puoi muovere un qualsiasi numero di carte dalla tua mano al tuo Sanctum, ma potresti volerlo fare con calma, ricordandoti che quando scegli nuovi oggetti o incantesimi dai mazzi, essi vanno direttamente nel tuo Sanctum. La regola dello scarto è l'unico modo per limitare a 5 le carte presenti nella tua mano, semmai dovesse accadere.

Varianti alle Regole

Doppia azione di avanzamento: Per incoraggiare i giocatori ad avere più oggetti, prova a permettere l'utilizzo dell'azione "Advance Items or Spells" due volte nello stesso turno.

Risorse Economiche: Per aumentare l'uso delle risorse durante la partita prova a cambiare l'azione "Play a Resource Card" da standard a gratuita.

Scelta della Mano/Sanctum: quando si pescano oggetti, magie, o risorse, lasciando ad ogni giocatore la scelta di metterla in mano o direttamente nel Sanctum. Tenendo la carta in mano la si protegge, almeno per un po', finché non si decida di posizionarla nel Sanctum. Ma, ovviamente, resta il limite delle 5 carte in mano, che risulta utilizzata più spesso giocando con questa variante.

Carte Segrete: se una carta va direttamente nel Sanctum, piazzala a faccia in giù, senza curarti del fatto che la carta sia stata scelta tra quelle a faccia in su o la carta a faccia in giù più in alto nel mazzo. Semplicemente gira oggetti e magie quando il loro costo in Vis è stato raggiunto. Questa variante funziona bene combinata con la variante "Scelta della Mano/Sanctum".

Vis Libero: il Vis libero può essere allocato in differenti momenti del gioco, con somme differenti, per incoraggiare numerosi stili di gioco. Ecco alcune idee...

Spring Covenant: distribuisce 8 Vis all'inizio della partita, e nessuno successivamente (dal momento che le alleanze primaverili sono recenti e non ben stabilizzate con le sorgenti di Vis).

Summer Covenant (standard): Usa tutti i 12 Vis all'inizio della partita, e nessuno successivamente (dal momento che le alleanze estive sono generalmente in salute e robuste).

Autumn Covenant: dai 4 Vis all'inizio della partita, seguiti da 5 all'inizio del secondo tribunale, e poi 6 Vis all'inizio dell'ultimo Gran Tribunale. Questo significa che i giocatori riceveranno 15 Vis, ma vengono distribuiti nel tempo (dal momento che le alleanze autunnali hanno una gerarchia regolamentata e hanno bisogno di controllare i loro magazzini di Vis, con il mago più anziano che permette più accessi).

Winter Covenant: dai 6 + 1d6 Vis ai giocatori all'inizio della partita, e nessuno successivamente (data la natura casuale del decadimento dell'alleanza).

Turnover Veloce: quando raggiungi il costo di avanzamento in Vis per una magia o per un oggetto, giralo immediatamente a faccia in su e rimetti il suo Vis nel Regio. Questo libera più segnalini Vis nelle partite con un gran numero di giocatori.